NES-HA-FAH★

HOGAN'S ALLEY™

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI

LICHTWAPEN
SERIES
SÉRIE PISTOLET
Á RAYONS

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouw-baarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Original
Nintendo
Seal of
Quality
TM

"Nintendo raadt je aan om nooit een achtergrond-projectie televisie te gebruiken, omdat het beeld dan onscherp over kan komen."

Fijn dat je de spelcassette Hogan's Alley™ van Nintendo Entertainment System™ (NES) hebt uitgekozen. Dit spel wordt gespeeld met een pistool dat reageert op lichtstralen.

DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING

Bezit jij de vaardigheden en eigenschappen die nodig zijn om een goed geheim agent te zijn? In dit spel Hogan's Alley kun je dat mooi uittesten. Je kunt uit 3 spelen kiezen. Oefen je eerst in het feilloos en razensnel kunnen herkennen van misdadigers: kies uit een rij mogelijke verdachten meteen de de echte gangsters. Vervolgens ga je de straat op, maar pas op, van alle kanten kunnen plotseling vijanden te opduiken; en laat tenslotte in het spel Trick Shoot een staaltje van je schietkunst zien waar zelfs de meest doorgewinterde geheimagent jaloers op zou worden.

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel deze handleiding aandachting door; berg hem daarna goed op zodat je hem later nog eens kunt inkijken.

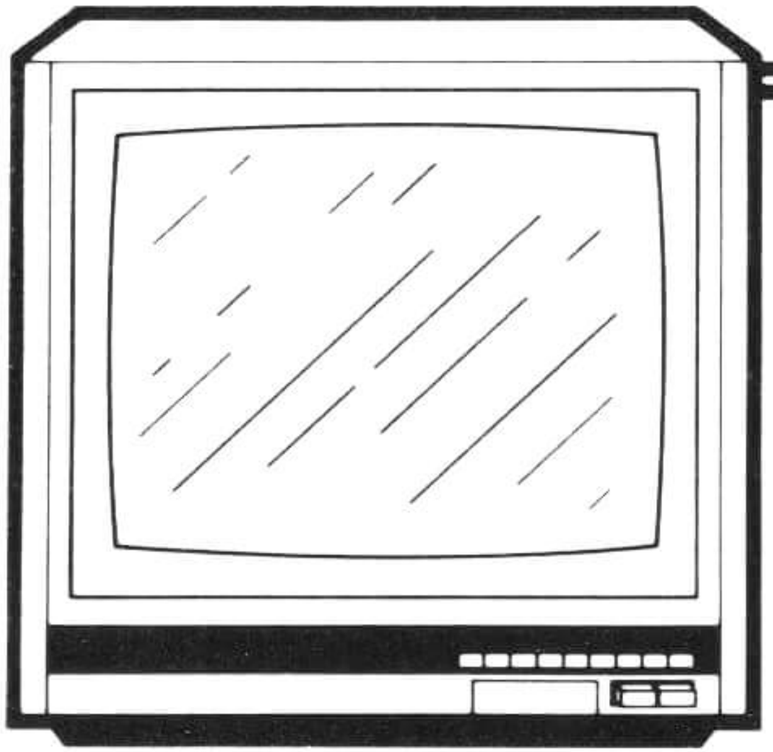
1. WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Let er daarom op dat je hem niet op een te warme of te koude plaats bewaart. Stoot er niet tegenaan en laat hem niet vallen. Haal hem ook vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de elektrische contacten; deze mogen niet nat of vuil worden, anders kan de spelcassette beschadigd worden.
3) Maak hem niet schoon met terpentine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaak-middelen.
4) Lees het instructieboekje over het pistool goed door.

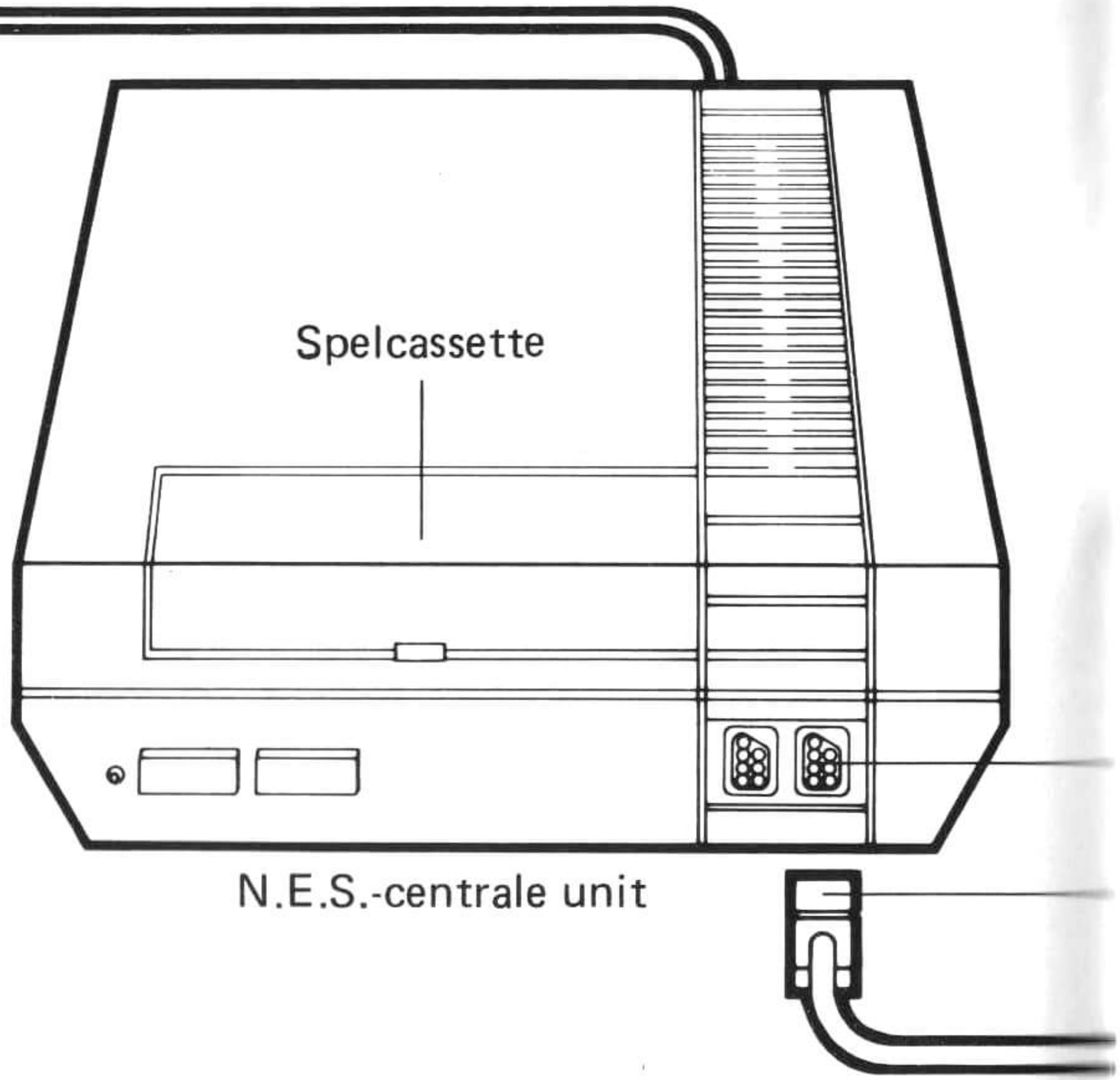
N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder kennisgeving vooraf wijzigingen in zijn producten en/of productbeschrijvingen aan te brengen als dit tot doel heeft het product te verbeteren.

©1987 Nintendo

2. HET AANSLUITEN VAN HET PISTOOL OP DE N.E.

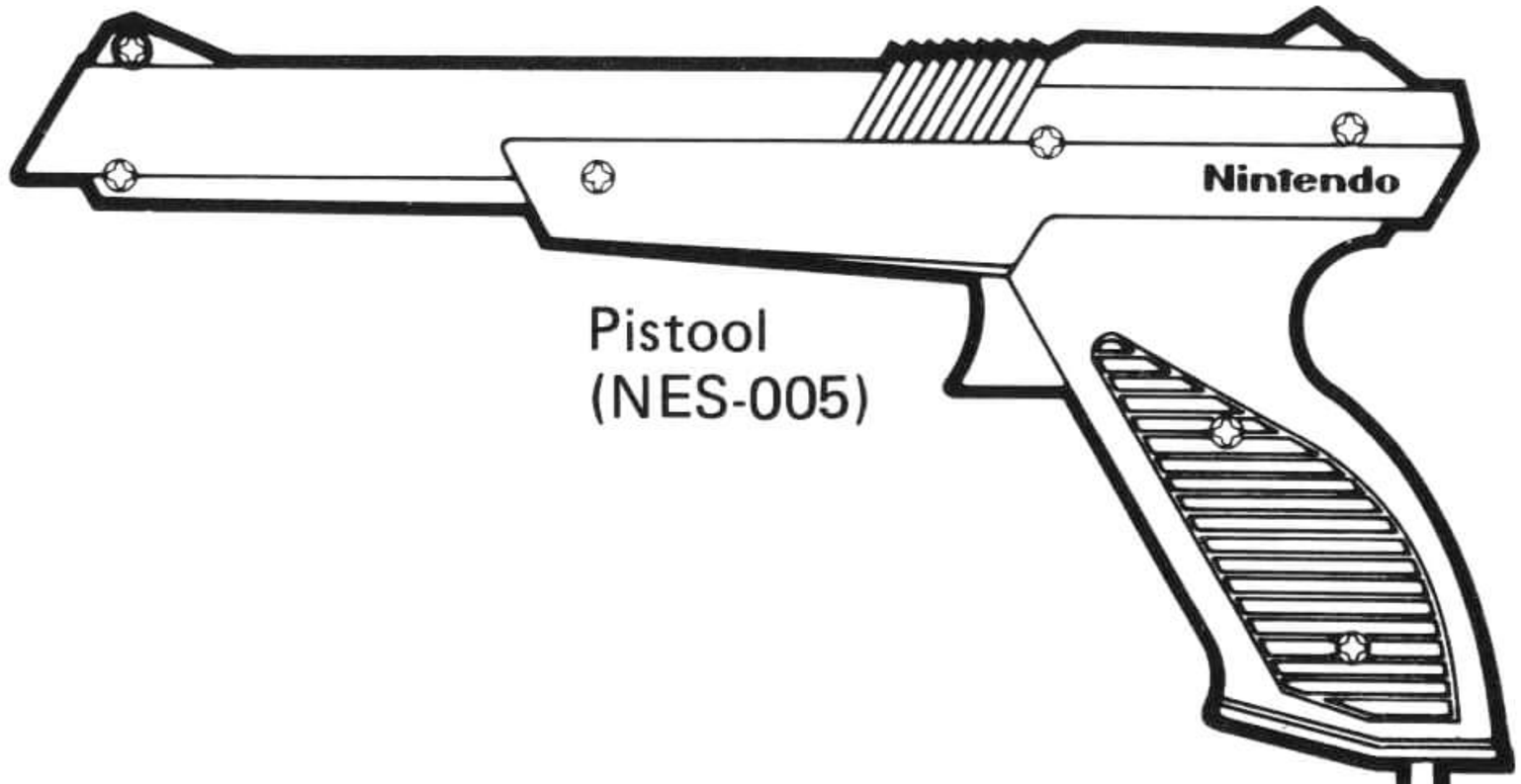


T.v.-toestel



N.E.S.-centrale unit

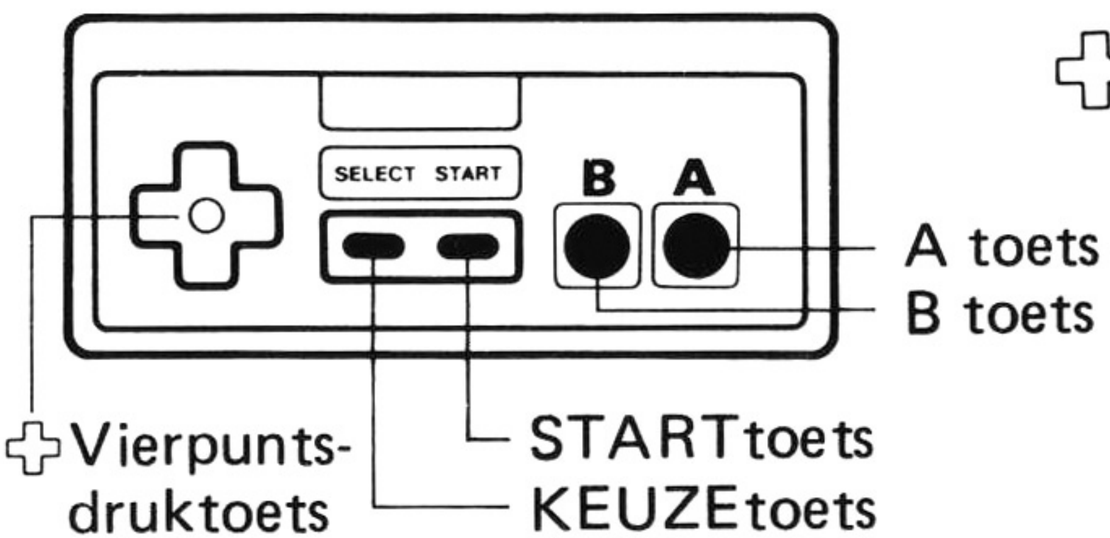
S. –CENTRALE UNIT



Steek de plug van het Pistool in aansluiting 2 van de NES centrale unit.

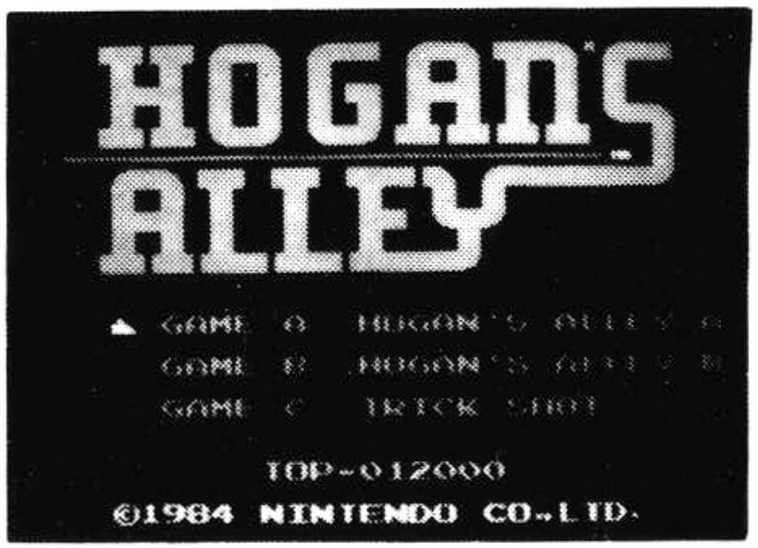
3. GEBRUIKSAANWIJZING VOOR DE AFSTANDSBEDIENING

Afstandsbediening 1



Afstandsbediening 1 — START/KEUZE

Vierpuntsdruktoets wordt niet gebruikt
Toets A — wordt niet gebruikt
Toets B — wordt niet gebruikt



KEUZEtoets

Een druk op de toets laat het pijltje (→) over het scherm bewegen. Plaats het pijltje bij het spel dat je wilt spelen.
Het is ook mogelijk het spel te kiezen met behulp van het pistool.

STARTtoets

Wil je beginnen, druk dan op deze toets. Dit kan ook met het pistool.

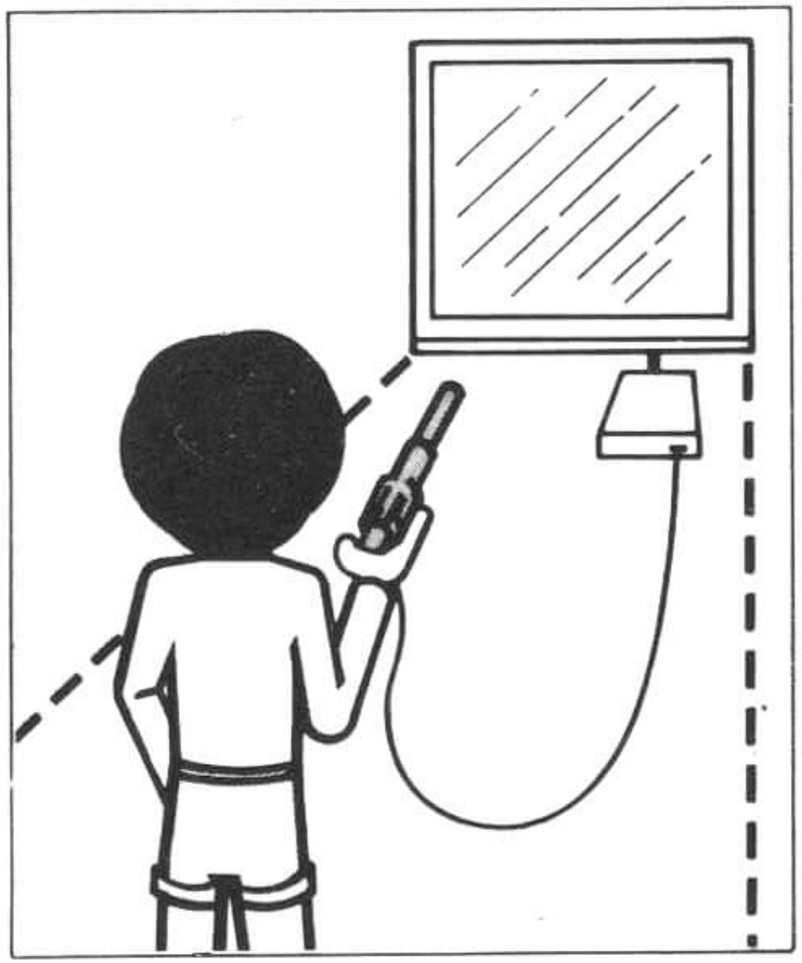
Onderbreken van het spel:
Als je middenin het spel even wilt ophouden kan dat; druk gewoon even op de STARTtoets. Je hoort nu een pauzetoon en het spel stopt. Wil je weer verder spelen druk dan gewoon weer op de STARTtoets; het spel zal nu doorgaan op de plek waar je gebleven was.

- De TOPSCORE springt weer op nul, als je op de reset-toets drukt of de aan/uitschakelaar op 'uit' wordt gezet.

4. HOE TE SPELEN MET HET PISTOOL?

Maximale afstand tot je t.v. toestel: ongeveer 2 meter

- De maximale afstand tot je t.v.-toestel is afhankelijk van de grootte van het toestel.



Juiste afstelling van het t.v. toestel

- Controleer eerst of contrast en helderheid van het t.v.-scherm goed staan afgesteld. Als je dit niet doet, heb je kans dat je bij het schieten geen doel raakt.

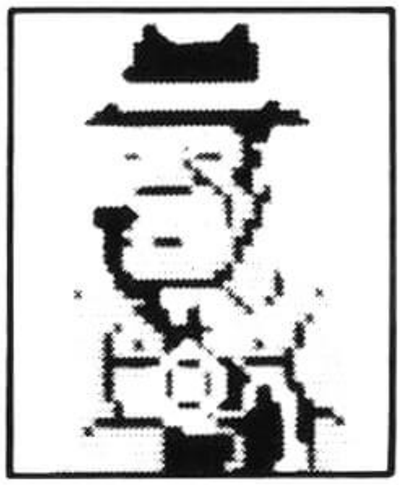
Hoe kies je en begin je een spel met behulp van het pistool.

- Als de spelkeuze op het scherm verschijnt richt dan het pistool naar de grond en schiet. Het pijltje (→) zal nu over het scherm bewegen.
- Zorg dat het pijltje (→) bij het spel staat dat je wilt gaan spelen en schiet nu met het pistool in de richting van het scherm. Nu zal het spel dat je koos beginnen.
- Sommige t.v.'s staan niet goed afgesteld voor dit spel. Mocht het spel niet beginnen als je met het pistool op het scherm schiet, stel dan alsnog het beeld bij.

5. SPELREGELS

Eerst een voorbeeldspel waarbij je de kans krijgt de figuren die bij spel A en B op de plaatjes staan goed te leren kennen.
Drie van hen zijn misdadigers — schiet ze zo snel als je kunt neer.
De andere zijn: een professor, een dame en een politieagent — pas op dat je hen niet neerschiet.

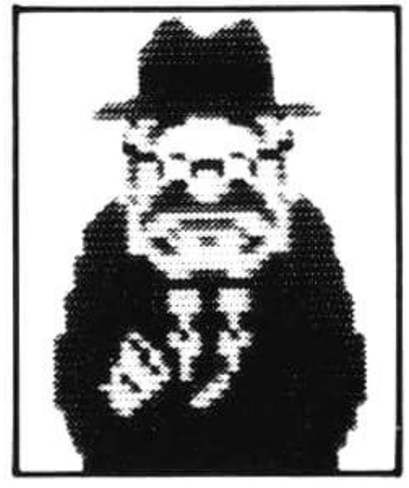
Gangster A
500 pnt



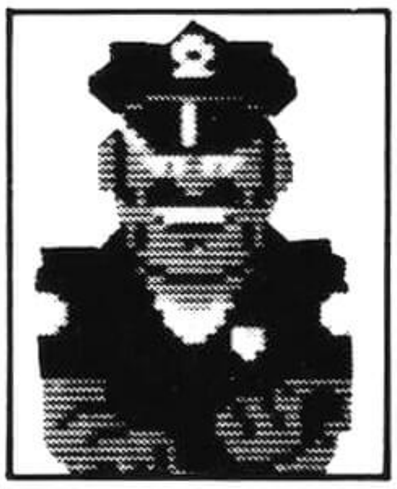
Gangster B
1.000 pnt

Ganster C
2.000 pnt

Dame



Professor

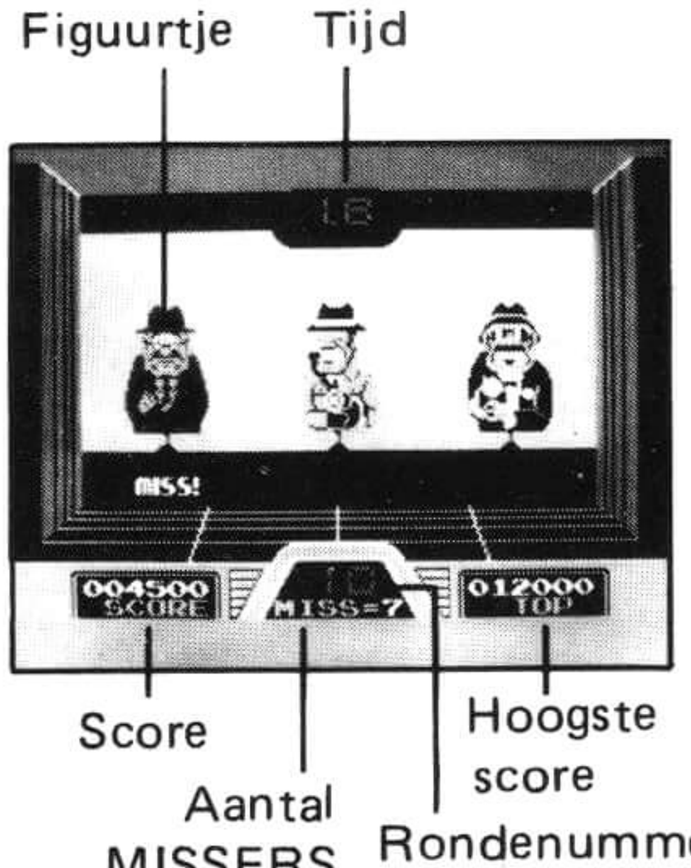


Politieman

Spel A (Hogan's Alley A):
Zoek uit wie de gangster is en schiet hem vervolgens neer.

- Er verschijnen 3 plaatsjes — naar opzij gedraaid — in beeld.
- Alle 3 de afbeeldingen draaien tegelijk naar voren; Probeer snel te bepalen wie de boef is en schiet hem neer.
- Als je raak schiet, draait de afbeelding om.

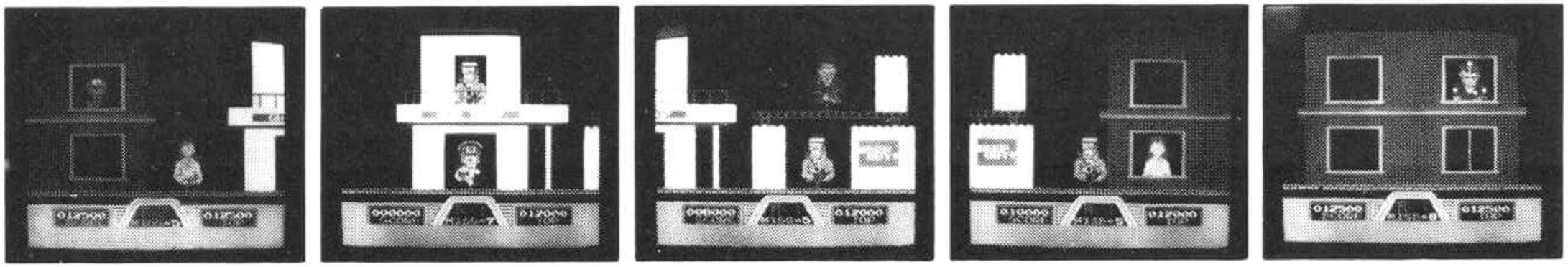
- Als je een andere figuur dan een ganster neerschiet, licht de betreffende afbeelding op en krijg je voor straf een "MISS".
- Ook als er wel een gangster afgebeeld was die jij echter niet heb neergeschoten krijg je voor straf een "MISS".
- Bovenaan het scherm vind je het aantal seconden dat de afbeeldingen met het gezicht naar voren staan.
- De afbeeldingen van mensen (gangsters, dame, professor en politieman) wisselen voortdurend evenals de plaats waar ze staan; je moet dus razendsnel beslissen.
- In een volgende spelronde zal de tijd (het aantal secondes) dat de afbeeldingen op het scherm staan steeds korter worden, waardoor het spel steeds moeilijker wordt.



Spel B (Hogan's Alley B):
Zoek uit wie van de afbeeldingen in de ramen van de gebouwen of in de schaduw de gangsters zijn en schiet ze neer.

- Dit spel wordt op dezelfde manier gespeeld als spel A; schiet alleen op die afbeeldingen waarop boeven staan.
- In elke scene verschijnen vijf afbeeldingen in de ramen en de schaduwen; de plaatsen waar ze staan en de volgorde waarin ze verschijnen wisselen echter.

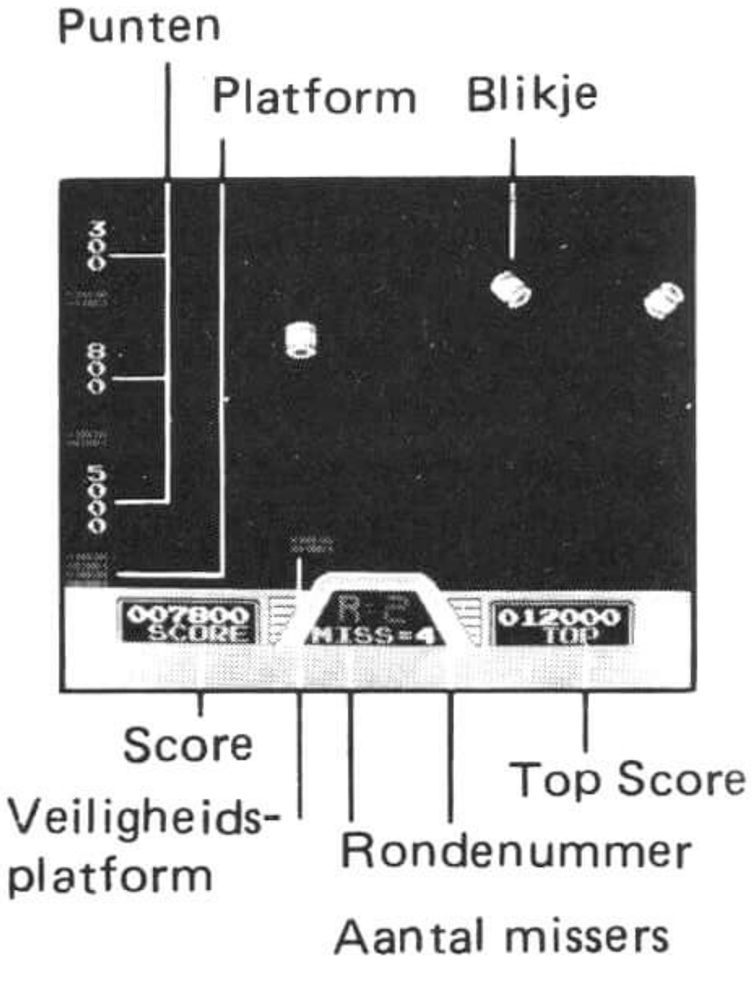
- In totaal bestaat de eerste ronde uit vijf scenes, elk bestaande uit 5 afbeeldingen (dus in totaal verschijnen er 25 afbeeldingen)
- Telkens als je een ronde verder komt, bewegen de afbeeldingen sneller en staan ze minder lang met het gezicht naar je toegedraaid, waardoor de moeilijkheidsgraad van het spel steeds toeneemt.



Scene 1 Scene 2 Scene 3 Scene 4 Scene 5

Spel C (Blikjes Schieten):
Er worden vanaf de rechterkant van het scherm blikjes op het scherm gegooid; schiet er zo snel mogelijk op om ze in de lucht te houden; probeer ze nu één voor één naar de platforms links te brengen.

- Vanaf de rechterkant van het scherm worden er blikjes op het scherm gegooid. Grijp je kans en schiet er op
- Als je een blikje raakt, vliegt het omhoog
- Blijf op de blikjes schieten om ze in de lucht te houden en probeer ze nu één voor één over te brengen naar de platforms links op het scherm.



- Telkens als het je lukt een blikje op een platform te krijgen zullen de bij het betreffende platform behorende punten (deze staan op het scherm afgebeeld naast de platforms) bij je score worden opgeteld.
- Als een blikje voor het een platform bereikt naar beneden valt, krijg je voor straf een MISSER.
- Je kunt het aantal MISSERS beperken door blikjes op het veiligheidsplatform te plaatsen; alleen krijg je dan niet zoveel punten.
- Bij elke ronde worden er vijf blikjes het scherm op geworpen — let erop dat ze overal vandaan kunnen komen.
- Elke volgende ronde bewegen de blikjes sneller over het scherm.

Puntentelling

Spel A en B:
Het aantal punten dat je kunt winnen hangt af van welke gangster je raakt.
Spel C:
De punten die staan vermeld bij het platform waarop het blikje landt, worden bij je score opgeteld.

Wanneer is het spel afgelopen?

Spel A:
Het spel is afgelopen als je meer dan 10 MISSERS hebt.
Spel B en C:
Het spel is afgelopen — ook al zit je middenin een ronde — als je meer dan 10 MISSERS hebt.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. (''BANDAI'') garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak (''Pak'') (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service Monteur
Postbus 38
3620 AA Breukelen
Holland
Tel.:03462 - 65148

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.:02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03462 - 65148 (Nederland), of 02 - 4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

MEMO

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

"Pour garder la qualité de l'image, Nintendo déconseille l'utilisation de téléviseurs à projection par transparence avec son système de jeu."

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Hogan's Alley™ du Nintendo Entertainment System™. Ce jeu requiert l'utilisation du pistolet à rayons Zapper™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU
Vous sentez-vous prêt à devenir agent du FBI? Mettez à l'épreuve votre dextérité avec le pistolet Zapper en visitant Hogan's Alley. Vous pouvez choisir parmi trois jeux pour franc-tireur. Dans le premier jeu, tentez de trouver, à la vitesse de l'éclair, les bandits inclus dans une ligne d'identification. Ensuite, vous passez dans la ruelle où les bandits peuvent surgir de partout. Enfin, vous participez à un exercice de tir, une épreuve dont seuls sortent victorieux les meilleurs agents.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

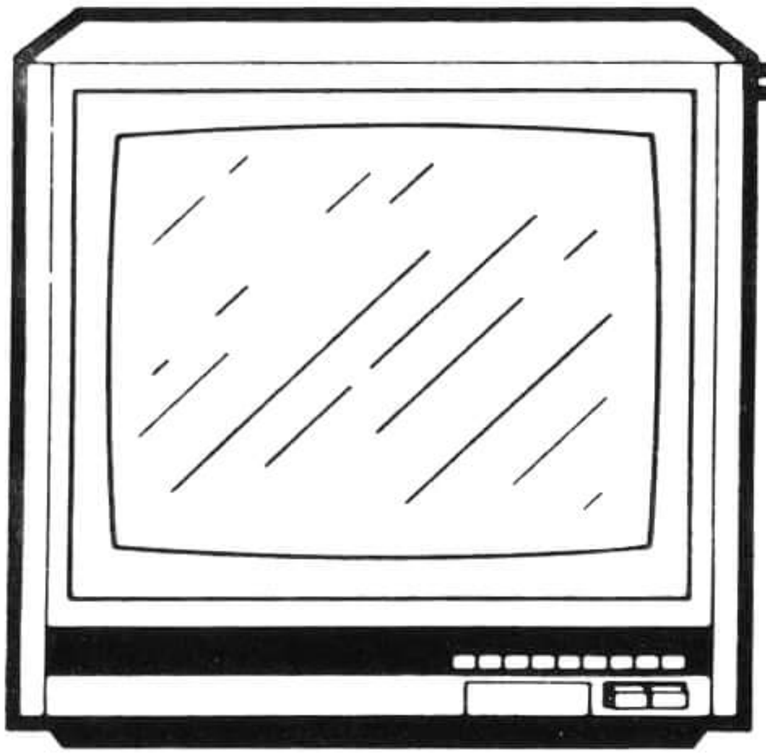
1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.
4) Lire attentivement le mode d'emploi du Zapper.

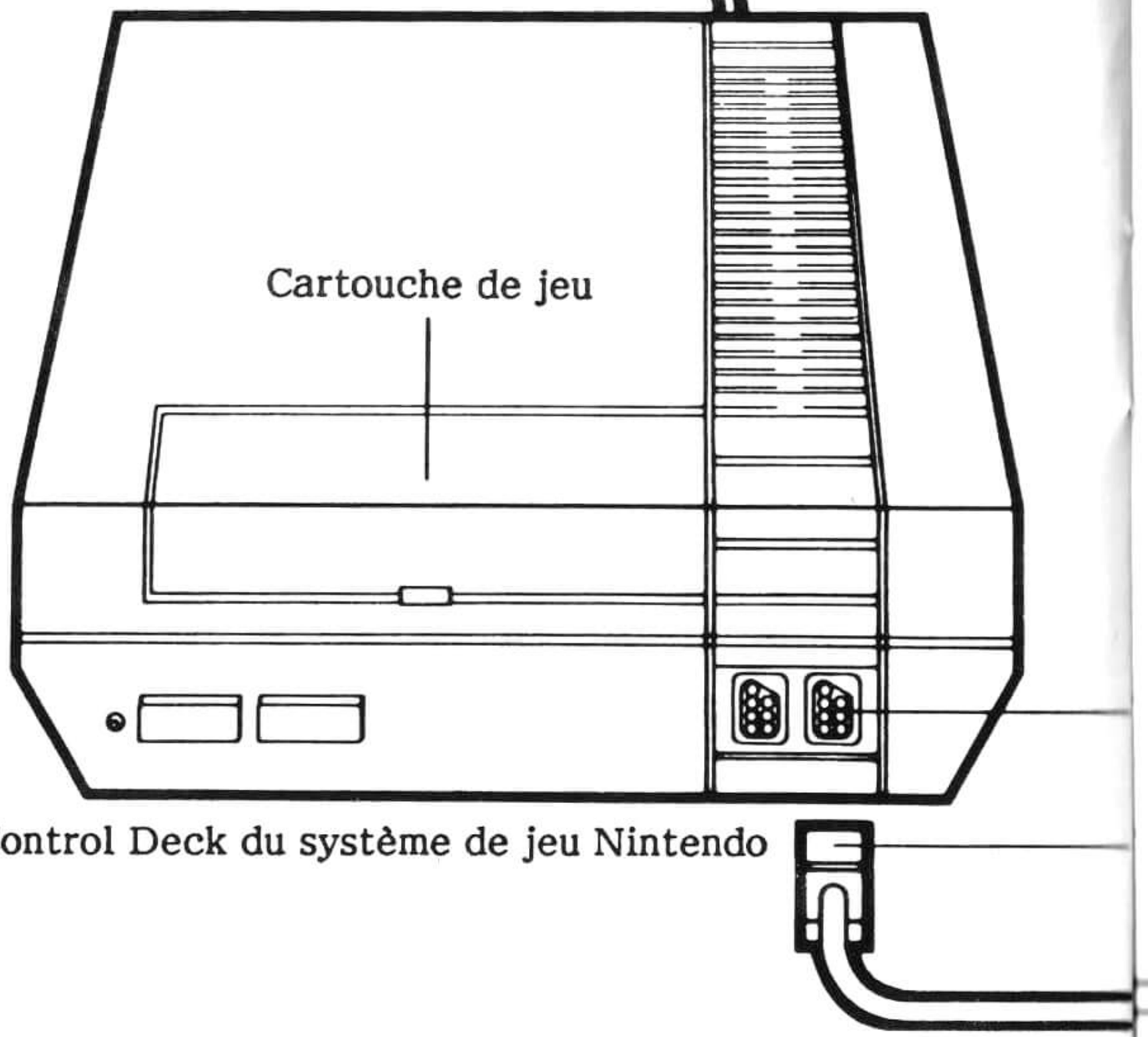
REMARQUE: PUISQUE NINTENDO NE CESSE D'AMELIORER SES PRODUITS, LES CARACTERISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RESERVE DE MODIFICATION SANS PREAVIS.

©1987 Nintendo

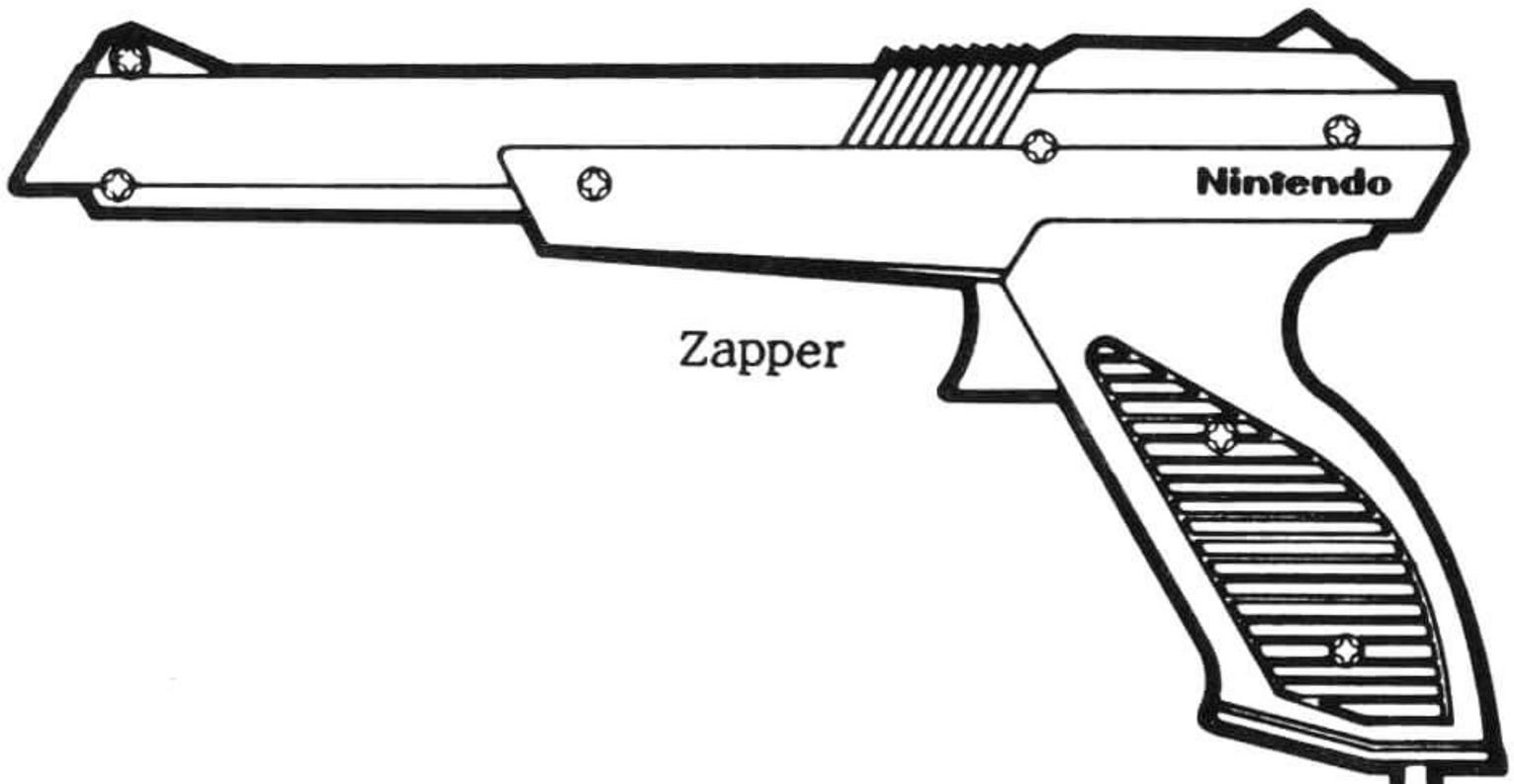
2. RACCORDEMENT DU ZAPPER AU CONTROL DECK DU SYSTEME DE JEU NINTENDO



Téléviseur



Control Deck du système de jeu Nintendo



- Prise femelle

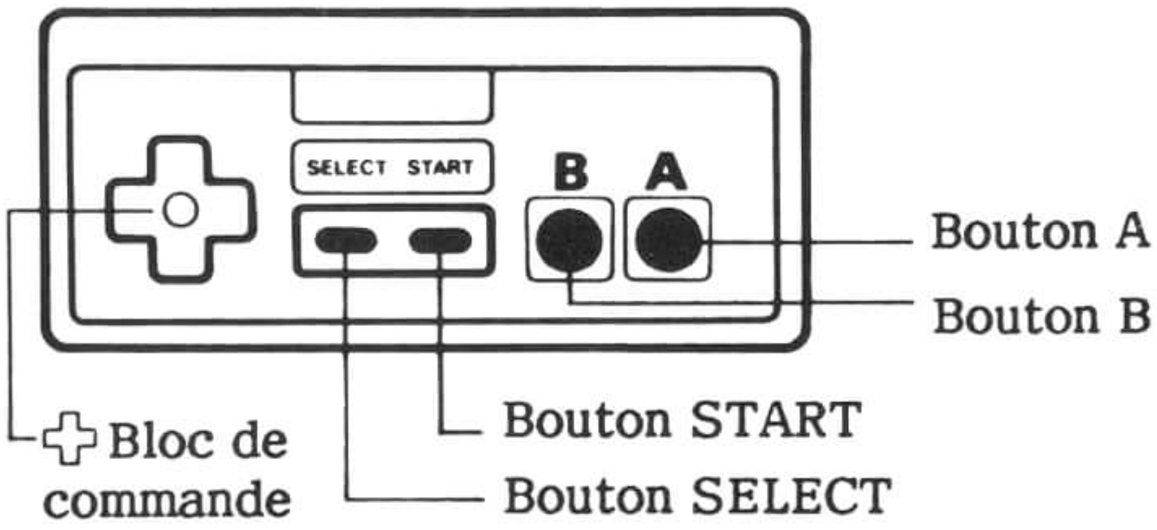
Fil

- Connecteur

Brancher le connecteur du Zapper sur la 2e prise pour commande.

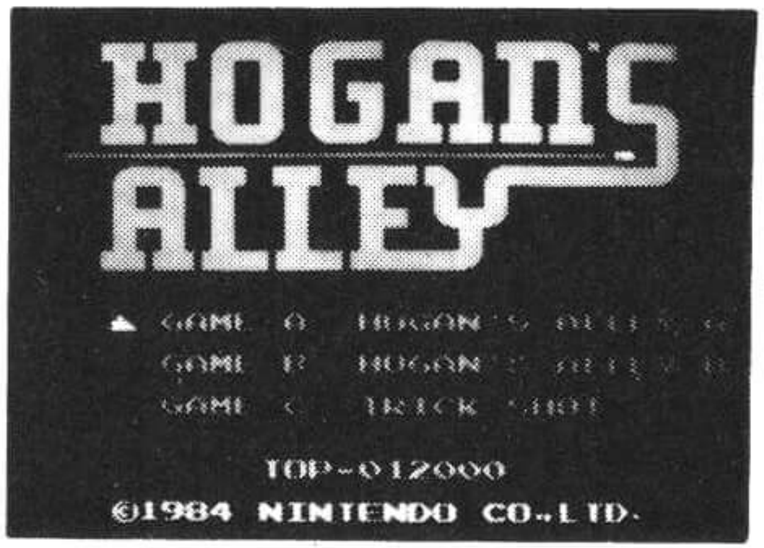
3. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1



Commande 1 utilisée pour lancer et choisir le jeu

✚ **Bloc de commande** - non utilisé
Bouton A - non utilisé
Bouton B - non utilisé



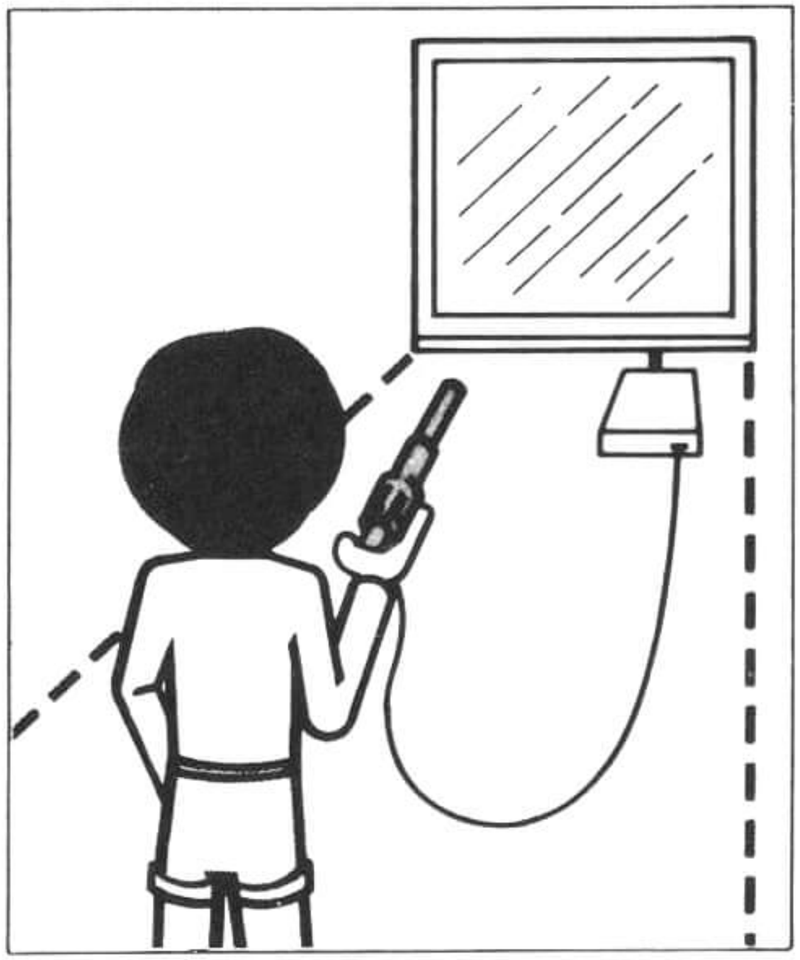
Bouton SELECT (choix)
Lorsqu'on appuie sur ce bouton, la flèche (→) se déplace à l'écran. Alignez la flèche avec le jeu de votre choix.
On peut aussi se servir du Zapper pour choisir un jeu.

Bouton START (lancement)
Appuyez sur ce bouton pour lancer le jeu. On peut aussi se servir du Zapper pour lancer le jeu.

Pause:
Pour prendre une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie à partir d'où vous l'avez laissée.

* Le décompte le plus élevé (TOP SCORE) disparaîtra si l'on appuie sur le commutateur de remise à zéro ou si l'on met l'interrupteur d'alimentation sur "off".

4. FONCTIONNEMENT DU ZAPPER



Portée: Environ 2 mètres
* La portée du ZAPPER est fonction de la taille de l'écran du téléviseur.

Réglage de l'écran du téléviseur
* Il est important de bien régler les commandes de contraste et de luminosité du téléviseur; sinon, les coups de pistolet risquent de ne pas toucher leur cible.

Choix et lancement des jeux à l'aide du Zapper
* Appuyez sur la gâchette du Zapper en ne visant pas l'écran lorsque celui-ci affiche le menu de jeux pour faire se déplacer la flèche (→).
* Alignez la flèche (→) avec le jeu de votre choix et tirez directement sur l'écran pour lancer ce jeu.
Après un certain laps de temps, un exemple du jeu remplace à l'écran le menu de jeux. Si cela se produit, tirez sur le Zapper pour rappeler le menu de jeux et faire votre choix.
* Il est possible que le réglage de votre téléviseur laisse à désirer. Veuillez régler l'image correctement si le fait de tirer sur l'écran avec le Zapper ne lance pas le jeu de votre choix.

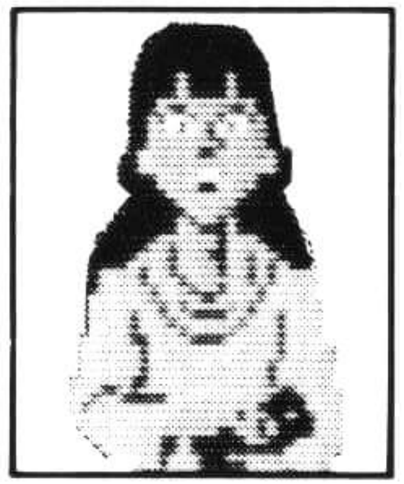
5. COMMENT JOUER

Les gens qui apparaissent sur les panneaux des jeux A et B vous sont présentés dans une séquence de démonstration.
Trois des panneaux clignotants représentent des bandits - abattez-les le plus vite possible.
Les autres panneaux représentent une dame, un professeur et un policier - des gens sur lesquels vous ne devez pas tirer.

Bandit A
500 points

Bandit B
1 000 points

Bandit C
2 000 points



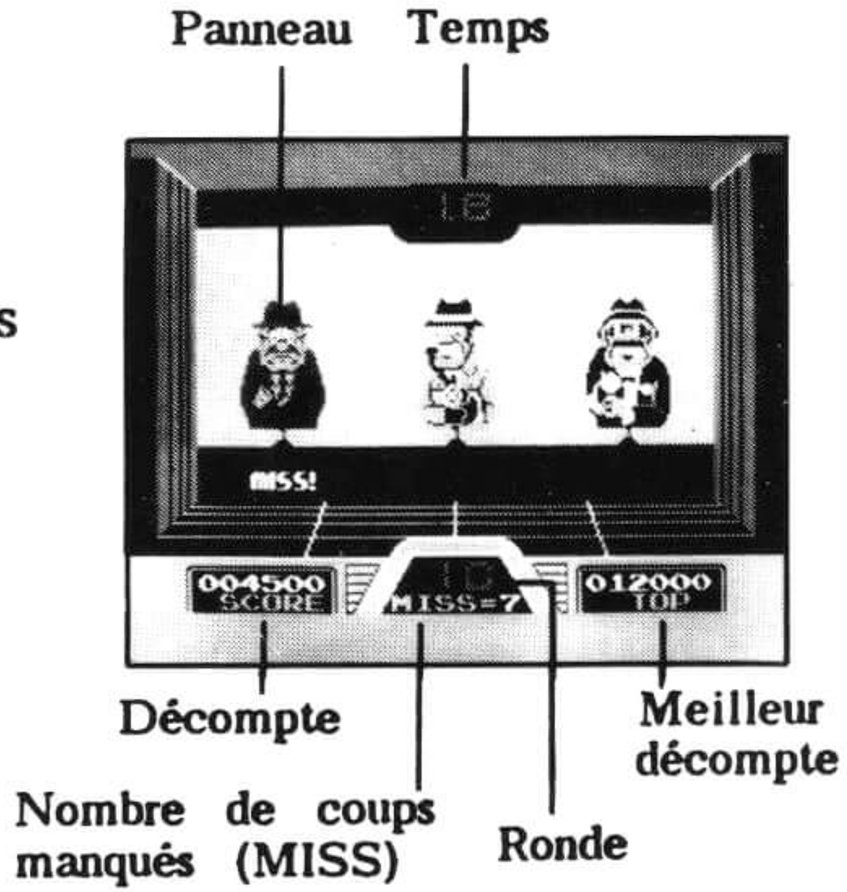
Dame

Professeur

Policier

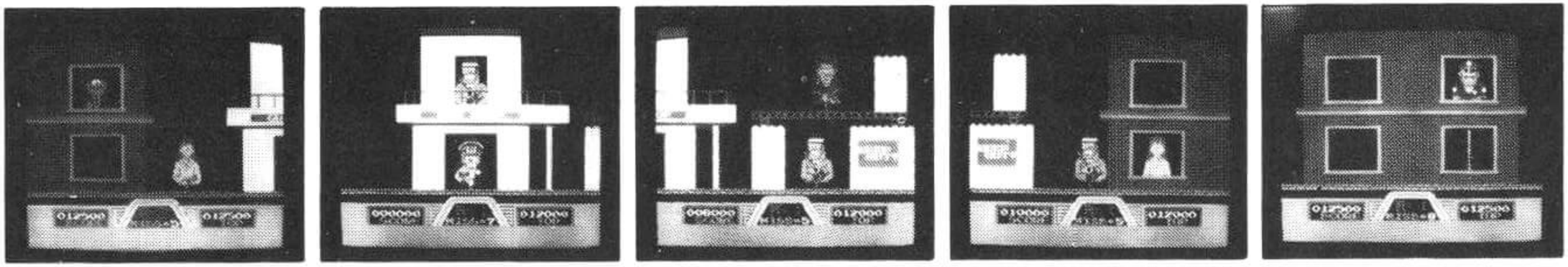
Jeu A (Hogan's Alley A) Identifiez correctement le bandit parmi les panneaux qui vous sont montrés et abattez-le.
. Vous verrez trois panneaux présentés de côté.
. Les trois panneaux tourneront vers vous en même temps. Trouvez le bandit et abattez-le.
. Si vous tirez correctement, le panneau se retournera.

. Si vous abattez un innocent, le panneau abattu se mettra à clignoter et vous serez pénalisé pour un coup manqué (MISS).
. Vous sera aussi pénalisé d'un MISS si vous n'abattez pas le bandit qui est apparu.
. Les chiffres affichés au haut de l'écran indiquent le nombre de secondes pendant lesquelles les panneaux vous font face.
. Les personnages apparaissant sur les panneaux (les bandits, la dame, le professeur et le policier) et leurs positions respectives varient continuellement: il faut avoir de bons réflexes!
. Plus vous jouez de rondes, plus le temps affiché diminue et plus le niveau de difficulté augmente.



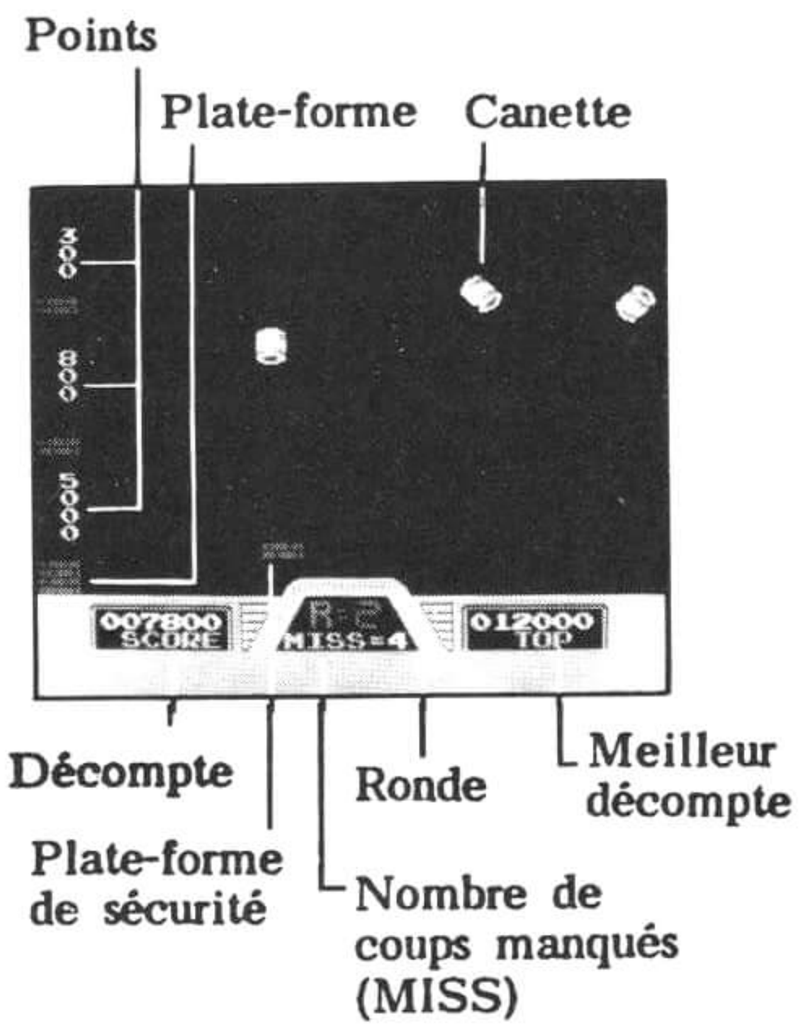
Jeu B (Hogan's Alley)
Identifiez les bandits parmi les panneaux qui apparaissent aux fenêtres des édifices ou dans l'ombre de la ruelle, et abattez-les.
. Ce jeu suit les mêmes règles que le jeu A. Ne tirez que sur les panneaux représentant des bandits.
. Dans chaque scène, vous verrez cinq panneaux apparaître aux fenêtres ou dans l'ombre; cependant, leur position et l'ordre dans lequel ils apparaissent varient continuellement.
. La scène change cinq fois. Si vous ne récoltez aucun coup manqué (MISS), vous verrez cinq panneaux dans chaque scène. Chaque ronde se compose de cinq scènes (25 panneaux).

. Plus vous progressez, plus les panneaux se déplacent rapidement: Ils vous font face de moins en moins longtemps et le jeu devient de plus en plus difficile.



Scène 1 Scène 2 Scène 3 Scène 4 Scène 5

Jeu C (Tir de précision) Vous devez tirer sur les canettes aussitôt qu'elles sont lancées, les garder en l'air et les guider vers les plates-formes de gauche.
. Les canettes sont lancées depuis la droite de l'écran. Tirez le plus vite possible!
. Lorsque vous atteignez une canette, elle s'élève.
. Continuez de tirer sur les canettes pour les garder en l'air et les amener vers les plates-formes de gauche.
· Les points pour chaque plate-forme sont affichés à la plate-forme. Ceux-ci clignotent et s'ajoutent à votre décompte chaque fois que vous réussissez à lancer une canette dans une plate-forme.
. Vous serez pénalisé d'un coup manqué (MISS) chaque fois qu'une canette retombe au bas de l'écran avant d'atteindre la plate-forme.
. Vous pouvez éviter les coups manqués (MISS) en faisant atterrir les canettes sur la plate-forme de sécurité, mais vous n'accumulerez pas beaucoup de points.



. On lance cinq canettes par ronde.
  On peut les lancer de différentes directions.
. Les canettes se déplacent de plus en plus vite à chaque ronde.

Décompte

Jeux A et B:
Les points que vous gagnez dépendent des bandits que vous abattez.
Jeu C:
Votre décompte représente la somme des points correspondant aux plates-formes sur lesquelles vous avez fait atterrir les canettes.

Fin des jeux

Jeu A:
Le jeu prend prend fin lorsque vous avez été pénalisé de plus de 10 coups manqués (MISS).
Jeux B et C:
Le jeu prend fin lorsque vous avez été pénalisé de plus de 10 coups manqués (MISS), même si cela se produit en plein milieu d'une ronde.

MEMO

MEMO

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

Nintendo®

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON